



**TRABAJO FINAL DE GRADO EN
MESTRO/A DE EDUCACIÓN
INFANTIL**

**EL CINE DE ANIMACIÓN Y
EL DESARROLLO
ARTÍSTICO EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

Nombre: Leyre Arbizu Atienza

Tutora: Ester Ventura Chalmeta

**Área de conocimiento: Didáctica de la expresión
plástica**

Curso académico: 2020-2021

INDICE

RESUMEN	3
1. Introducción	4
2. Justificación	5
3. Marco teórico	6
3.1. Cine de animación	6
3.2. Educación audiovisual en las aulas	10
3.3. Cine de animación y desarrollo artístico	15
4. Metodología	18
5. Resultados	19
6. Conclusiones	21
BIBLIOGRAFIA	22

RESUMEN

A día de hoy, los medios de comunicación cuentan con cierta presencia en el currículum de Educación Infantil. Entre estos medios se encuentra el cine. Éste ofrece una multitud de posibilidades utilizado como recurso didáctico dentro de las aulas, por lo que debería empezar a considerarse como un instrumento educativo y no como un elemento de entretenimiento.

Lo que se pretende con este trabajo es realizar una investigación, llevada a cabo mediante una revisión teórica, sobre el componente pedagógico que puede tener la creación de cine de animación en las aulas en relación con el desarrollo artístico de los niños y niñas en la etapa de Educación Infantil. Para ello, se ha realizado una aproximación al concepto de cine de animación. Seguidamente, se ha profundizado acerca de la educación audiovisual en las aulas y, por último, se ha indagado en el cine de animación en relación con el desarrollo artístico.

Así pues, el objetivo será llegar a una conclusión sobre qué uso se hace del cine de animación en las aulas de Educación Infantil y de qué manera se relaciona éste con el desarrollo artístico del alumnado en dicha etapa.

PALABRAS CLAVE

Cine, cine de animación, educación infantil, educación audiovisual, desarrollo artístico.

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Final de Grado se centra en la investigación de cuál es la importancia que se le atribuye al cine de animación en el desarrollo artístico de los niños y niñas en la etapa de Educación Infantil.

Se ha optado por realizar una investigación sobre este tema, mediante una revisión teórica, porque, a menudo, el cine es considerado como un pasatiempo o entretenimiento, restándole importancia al componente pedagógico que éste puede tener en el desarrollo artístico del alumnado.

Actualmente, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación forman parte de la educación de los niños y niñas, y contribuyen marcadamente en su formación paralelamente a la enseñanza que reciben en las aulas, ya que se prima el aprendizaje de la lectoescritura y de las matemáticas, dejando en un segundo plano ámbitos como la educación artística o audiovisual.

A día de hoy, los medios de comunicación cuentan con cierta presencia en el currículum de Educación Infantil. Entre estos medios se encuentra el cine. Éste ofrece una multitud de posibilidades utilizado como recurso didáctico dentro de las aulas, por lo que debería empezar a considerarse como un instrumento educativo y no como un elemento de entretenimiento.

Por ello, es importante que los docentes dispongan de una gran variedad de metodologías que proporcione otras oportunidades de aprendizaje para asegurarnos de que el alumnado pueda aprender y pueda alcanzar los contenidos que no se pueden lograr con otras metodologías. De esta manera, se puede aprender de diferentes formas fomentando la adquisición de nuevos conocimientos con la utilización de diferentes metodologías que potencian la creatividad y el criterio propio del alumnado. Conviene recalcar la importancia, no sólo de implementar nuevas metodologías, sino también de tener al alcance diferentes recursos y herramientas para poder ampliar las opciones de enseñanza.

Según Augustowsky (2017), las propuestas didácticas dirigidas a la educación audiovisual es un campo aún en construcción ya que han sido escasamente estudiadas desde una perspectiva académica en relación a la etapa de infantil (p.159).

Así pues, este trabajo se centrará en el cine de animación y más concretamente en cómo influye éste en el desarrollo artístico en las aulas de Educación Infantil.

2. JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado centra su contenido en la relación que establece el cine de animación con el desarrollo artístico dentro del área de la educación artística.

Así pues, se trata de un trabajo de investigación, en concreto de revisión teórica. Para llevarlo a cabo, se han seleccionado una serie de artículos, libros y vídeos (entrevistas, documentales...), que tratan con detalle el tema en cuestión.

El objetivo de este trabajo en sí mismo será llegar a una conclusión sobre qué uso se hace del cine de animación en las aulas de Educación Infantil y cómo se relaciona con el desarrollo artístico del alumnado de dicha etapa.

3. MARCO TEÓRICO

El marco teórico que se presenta a continuación se divide en los siguientes bloques: cine de animación, educación audiovisual en las aulas y cine de animación y desarrollo artístico.

3.1. Cine de animación

Etimológicamente, la palabra cine es una abreviación de cinematógrafo, del francés *cinématographe*. Se compone de las palabras griegas *κίνημα* (*kínema*), y *-ατος* (*atos*), que significa 'movimiento', y *-graphe*, que significa '-grafo'.

La Real Academia Española (2001) define la cinematografía como la captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento.

La definición del término animación proviene del latín <<anima>>, que significa <<alma>>, por lo que la acción de animar se traduce como <<dotar de alma>>.

Según el animador Gene Deitch:

La animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la persistencia de la visión en la persona. (c.p. Taller, T. et al., 2018)

Por otro lado, Diego Blanco (2013), autor de cortos de animación, define el cine de animación como:

La animación, igual que el cine de imagen real, se basa en el fenómeno conocido como persistencia retiniana o de la visión. Esto quiere decir que, si se perciben diez o más imágenes por segundo, el cerebro las interpreta como un movimiento continuo. La animación se aprovecha de ella para, mediante pequeños cambios en dibujos, fotografías o modelos 3D, generar ilusión de movimiento (p. 180).

Aunque no lo parezca, la animación surgió antes que el cinematógrafo. Émile Reynaud, en 1888, inventó el praxinoscopio, un juguete óptico en el que el espectador puede observar una secuencia de imágenes que se encuentran en un tambor, siendo reflejadas por espejos que hacen que las imágenes se fusionen y logren un efecto animado. Años más tarde, perfeccionó esta técnica creando el teatro óptico, el cual le permitió proyectar películas animadas en una pantalla.

Tras estas primeras técnicas de animación han ido surgiendo las que hoy en día conocemos y las cuales se emplean en el cine de animación actual. Una de las más populares, se trata sin duda de la técnica *Stop Motion*, también conocida como fotograma a fotograma. Esta técnica consiste en simular el movimiento de elementos estáticos mediante la sucesión de imágenes

fotografiadas. Al reproducir los fotogramas, se crea una ilusión óptica en la que objeto se mueve por sí mismo. Este tipo de animación se puede emplear tanto para animación 2D como para animación 3D.

Otra definición de esta técnica es la que realizan Hernandez, J. y Martín, E. (2014):

El *stop motion* unifica en un mismo elemento fotografía y vídeo, aportando movimiento a figuras que en la realidad son estáticas por sí mismas [...] Para la realización de un *stop motion* cualquier material es susceptible de ser empleado, si bien hay que tener en cuenta desde un principio cuál es el sentido y el movimiento que se espera de las figuras, puesto que pueden surgir dificultades técnicas cuando se modifica la posición de las mismas. (p. 95)

Según Saenz Valiente (2008), podemos clasificar las técnicas de animación de *Stop Motion* en dos categorías: animaciones de arte plano (recortes opacos, siluetas, animación de fotografías, dibujando directamente sobre la película...) y animaciones de arte corpóreo (animación de objetos, de plastilina, de muñecos con o sin estructura...).

Martinez Salanova, en su blog Educomunicación, define así los diversos tipos de animación:

- Dibujo animado:

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato. Esta técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computador mediante programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios. Ej: Peter Pan (1953).

- Stop trick:

Tipo de efecto especial cuando se filma un objeto y, mientras la cámara está apagada, el objeto se coloca fuera de la vista de la cámara y entonces se vuelve a encender. Al ver la película al espectador le parece que el objeto desaparece.

- Recambio de piezas:

Esta técnica se basa en la animación por reemplazamiento o por sustitución. El sistema de captura es básicamente el mismo que el del stop-motion convencional, pero los muñecos empleados no poseen partes móviles, sino piezas intercambiables.

- Puppertoons:

Este término se compone de los términos puppet -marioneta- y cartoons -dibujos animados-. Se trataba de animar las marionetas siguiendo la técnica clásica de

animación de los dibujos, es decir, una figura del personaje diferente para cada fotograma.

- Film directo:

Se denomina así al que directamente se dibuja, raya, se pinta o se compone sobre el mismo celuloide.

- Pixilación:

Se trata de una variante de stop-motion en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto. En el caso de personas se suprimen secciones de una filmación con el fin de crear una sensación diferente.

- Rotoscopía:

Se trata de animar a los personajes sobre la filmación de personas reales. El equivalente en la infografía es la técnica llamada motion capture.

- Animación limitada:

Es un proceso de creación de dibujos animados que disminuye la cantidad de cuadros por segundos. En vez de realizar la animación de 24 imágenes por segundo, muchos de esos cuadros son duplicados, se usa arte abstracto, simbolismo, repetición de fondos y de movimientos para crear el mismo efecto, por lo que el dibujo se hace más imperfecto, pero abarata costes.

- Animación flash:

Flash es un programa de edición multimedia con varias finalidades como crear animaciones, contenido multimedia, juegos... Se pueden realizar animaciones en 2D.

- Animación en 3D:

Hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones, se realiza mediante un proceso denominado renderización, que genera una imagen de 2D desde un modelo de 3D.

- Foto-realidad:

Consiste en trasladar al mundo virtual de la forma más realista posible el mundo real.

Por otro lado, cabe destacar las palabras de Candel (1993):

Todos los dibujos animados son cine de animación, pero no todo el cine de animación es de dibujos animados. Cuando nos referimos a cine de animación aludimos a aquellas películas que han sido filmadas fotograma a fotograma. El cine de animación otorga vida a cualquier elemento, objeto o personaje que sea inanimado y lo dota de movimiento (p.6)

En este aspecto, dado que como afirma Candel, no todo el cine de animación es de dibujos animados ni todos los dibujos animados son aptos para todos los públicos, existe un sistema de clasificación por edades que clasifica las películas en base a la idoneidad para el público. Así pues, podemos observar en la Tabla 1 la clasificación que se establece en España:

Tabla 1. Clasificación de películas por edades en España

IDENTIFICADOR	RANGO DE EDAD	RECOMENDACIÓN
TP	Todas las edades	Autorizada para todos los públicos
7	+7 años	No recomendada para menores de 7 años
12	+12 años	No recomendada para menos de 12 años
13	+13 años	No recomendada para menos de 13 años
14	+14 años	Mayores de 14 años
16	+16 años	No recomendada para menores de 16 años
18	+18 años	No recomendada para menores de 18 años

3.2. Educación audiovisual en las aulas

Actualmente, nos encontramos en plena era digital, y debemos tener en cuenta que disponemos de una gran variedad de recursos tecnológicos que podemos utilizar en las aulas, ya que hoy en día es un estímulo atractivo para cualquier niño o niñas, y puede ayudarlo en su proceso de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías están al alcance de casi todo el mundo, por lo tanto, es fundamental potenciar la competencia digital docente, para poder ofrecer al alumnado la posibilidad de aprender mediante éstas, haciendo un buen uso de ellas y sacándole el mejor partido posible.

Sobre el papel de las nuevas tecnologías en las aulas, “las tecnologías de la información y la comunicación abren un enorme abanico de posibilidades para el arte en la escuela; los nuevos medios permiten expandir y generar múltiples modos de exhibición, circulación y producción visual y audiovisual” (Augustowsky, 2012)

Este aspecto, en el año 2003, la Escuela Infantil Municipal de Cádiz, lanzó un programa de educación audiovisual cuyo objetivo era ofrecer a su alumnado la posibilidad de desarrollar los mecanismos necesarios para procesar y decodificar la información que les llega a través de los medios audiovisuales desde una perspectiva plena, racional y crítica, procurando con ello evitar que se conviertan en candidatos a la persuasión colectiva operada desde los medios (Granado, 2003).

En cuanto a la legislación, la reciente LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), hace referencia a la educación audiovisual en su Artículo 19. Por otro lado, el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana, también hace alusión a la educación audiovisual. En la siguiente tabla (Tabla 2) se puede observar una recopilación de los diferentes puntos legislativos:

Tabla 2. *Legislación española sobre Educación Audiovisual*

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

Artículo 12: Principios generales

Apartado 8.

5. “Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de todos los lenguajes y modos de percepción específicos de estas edades para desarrollar el conjunto de sus

potencialidades, respetando la específica cultura de la infancia que definen la Convención sobre los derechos del Niño y las Observaciones Generales de su Comité. Con esta finalidad, y sin que resulte exigible para afrontar la educación primaria, podrán favorecer una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión visual y musical y en cualesquiera otras que las administraciones educativas autonómicas determinen”.

DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana

Área III. Los lenguajes: comunicación y representación

Contenidos:

4. El lenguaje audiovisual y tecnologías de la información

Bloque 3. La lengua como instrumento de aprendizaje

- 1.1. “El descubrimiento de los diferentes medios (radio, foto, cine, vídeo, cómic, videojuegos, etc), a partir de los que tienen en casa y de los que son usuarios”.
- 1.2. “La iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación”.
- 1.3. “El uso de las funciones más elementales de un software adecuado a la edad. Abrir y cerrar la aplicación, usar los periféricos, entrar y salir de un icono, colorear un dibujo, pasar página de un libro multimedia, etc”.
- 1.4. “La producción de mensajes audiovisuales sencillos utilizando diferentes medios (foto, transparencia, grabación en un casete, en vídeo, etc), ponerle un título y el nombre del autor”.
- 1.5. “La familiarización con el lenguaje de los diferentes medios: observación y descripción de los elementos de una imagen fija, diferentes puntos de vista (ángulos de visión), diferentes distancias (planificación), asociación sonido-imagen, producción de efectos sonoros, etc”.
- 1.6. “El acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética”.

- 1.7. “La comparación de las propiedades y las características de los objetos reales con su representación gráfica”.
- 1.8. “La distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual”.
- 1.9. “La presa progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación”.
- 1.10. “La utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aumentar el vocabulario y las expresiones y disfrutar de los juegos de lengua”.

A pesar de lo que marca la legislación, la realidad en la mayoría de aulas de educación infantil sigue siendo el uso de los medios audiovisuales como un entretenimiento más que como un elemento didáctico. En este sentido, Pereira (1996) afirma:

La televisión se suele emplear, esporádica o frecuentemente, como una “criada electrónica” - de fácil uso y acceso- de los niños [...] La escuela es o debe ser un lugar en que la televisión puede ser analizada, comprendida e integrada en las actividades curriculares de diversas formas.” (p. 71)

En el año 2015, AulaPlaneta realizó un estudio sobre el uso del audiovisual en las aulas de España. De este estudio se dedujo que, de 555 docentes encuestados sobre los objetivos pedagógicos, apenas un 10'3% utiliza los recursos audiovisuales y el cine como un medio para aprender técnicas y lenguaje cinematográfico. Por otro lado, en referencia a la producción audiovisual por parte del alumnado en las aulas, el 59% de los encuestados afirma que no se trata de una práctica habitual (p.27).

La realidad es que la educación audiovisual es una práctica innovadora en las aulas, y que debe ser aplicada como una herramienta de oportunidad de aprendizaje y no aplicada como un modelo de enseñanza repetitiva e instructiva.

Vidal Puga (2005) destaca que “muchos profesores aprecian las ventajas de las TIC, pero su falta de conocimientos les provoca inseguridad y rechazo, ya que normalmente sus alumnos las manejan más que ellos” (p. 545).

La educación audiovisual implica la adquisición de la competencia audiovisual, pero tal y como afirma Ferrés (2007) “existe una falta de definición precisa y consensuada de qué comporta ser competente en este ámbito” (p.101). Así pues, el autor propone seis dimensiones fundamentales dentro de la competencia de la comunicación audiovisual:

1. El lenguaje
2. La tecnología
3. Los procesos de producción y programación
4. La ideología y los valores
5. Recepción y audiencia
6. La dimensión estética

El uso de contenidos audiovisuales en el aula aporta una serie de beneficios para el alumnado, según AulaPlaneta (2015) estos son los 10 beneficios que aporta el uso de contenidos audiovisuales en el aula:

1. Favorece la observación de la realidad
2. Facilita la comprensión y el análisis
3. Proporciona un elemento de motivación y atractivo para los estudiantes
4. Introduce en la educación múltiples lenguajes y múltiples alfabetizaciones
5. Mejora la eficacia de las actividades docentes
6. Facilita el aprendizaje de la escritura audiovisual
7. Potencia las habilidades mediáticas y la creatividad
8. Estimula el uso y acceso a bancos de recursos compartidos
9. Favorece la consideración del patrimonio audiovisual
10. Permite la introducción de criterios de valoración estéticos y creativos

Por otro lado, Augustowsky (2015) nos habla de los beneficios que comporta la educación audiovisual, y más concretamente los proyectos de creación audiovisual en las aulas. Entre estos beneficios podemos encontrar:

- Fomenta la imaginación
- Favorece la expresión individual y colectiva

- Facilita la exploración lúdica
- Desarrolla la autoconciencia
- Fomenta el trabajo en equipo

El papel del docente en la educación audiovisual es fundamental, ya que éste debe “conjugar pericia técnica, habilidades para el manejo grupal, conocimientos didácticos y artísticos” (Augustowsky, 2012, p. 439), es decir, es primordial que el docente cuente con suficiente formación para llevar a cabo proyectos audiovisuales en el aula. Por otro lado, el papel del maestro debe ser el de acompañante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, dejando que los niños y niñas realicen sus propias elecciones.

4.1. Cine de animación y desarrollo artístico

Uno de los aspectos que marca la diferencia en los centros educativos es la metodología que se lleva a cabo en el aula, ya que ésta afecta directamente al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Por ello, es importante incorporar recursos que den paso a una educación innovadora.

En lo que respecta a la educación artística, los docentes deben tener en cuenta la realidad en la que vivimos, siendo conscientes de la pluralidad artística con la que contamos hoy en día. Por ello, uno de los recursos innovadores que se pueden incorporar al aula de infantil es el cine, pero no solo como una experiencia de visualización, sino también como una experiencia de producción y experimentación.

La realidad en cuanto al uso del cine en el aula, en especial en el aula de Educación Infantil, es la que señala Fernández Ulloa (2012):

Únicamente sirve para rellenar huecos, ya sea en las horas de tutoría, por ausencia de algún profesor, o en las fechas previas a las vacaciones. Con este tipo de actuación se muestra al cine como un mero entretenimiento, cuando en realidad puede aprenderse mucho de él.

De la misma manera opina Rodríguez Terceño (2014) al afirmar que el uso del cine en el aula “se limita a actuar como complemento audiovisual para una explicación del profesor o para intervenir como el mejor de los sustitutos cuando los docentes no pueden impartir su asignatura y necesitan algo con lo que entretener al alumnado” (p. 566)

Augustowsky (2012) señala que “las actividades vinculadas a la producción de animación en la escuela implican desarrollar procesos comprensivos que alientan tareas analíticas en la construcción de la imagen” (p. 74).

Además, el cine puede ser utilizado por los docentes como un instrumento de aprendizaje y puede ser empleado “como medio para el fomento de la reflexión crítica del alumnado” (Arcoba, 2018).

El cine como recurso didáctico conecta la escuela con la sociedad, tal y como opinan Marín y González (2006):

Las metodologías didácticas que en los centros educativos se han de desarrollar en estos momentos han de acercarse lo más posible a las transformaciones sociales. En este sentido, el cine, como medio de comunicación, se dibuja como un instrumento fundamental en la potenciación de la creatividad, la motivación y la formación de valores, etc., en niños y jóvenes (p. 68).

Los niños y niñas sienten gran curiosidad por las nuevas tecnologías y cada vez están más unidos a ellas, por lo que es fundamental enseñarles a hacer un uso pedagógico de éstas. En este aspecto, Marín, Lara y Valseca (2019) realizan una investigación sobre el Vídeo espontáneo infantil al que definen como “vídeos grabados (y a veces editados) por las niñas y niños entre los cuatro y los diez años de edad aproximadamente, que se hacen sin ningún tipo de indicaciones o colaboraciones por parte de personas adultas” (p. 274), es decir, son vídeos que los niños graban mediante dispositivos móviles o tablets por decisión propia. Este tipo de investigación hace evidente la necesidad de promover en las aulas proyectos de creación audiovisual para hacer un uso pedagógico de las nuevas tecnologías, aprovechando el interés y la curiosidad que sienten los niños y niñas hacia éstas.

Si nos centramos en el desarrollo artístico, a través de la producción de cine de animación en el aula se trabajan los siguientes contenidos relacionados con el ámbito artístico (Augustowsky, 2012, p. 75):

- La luz y la oscuridad
- El movimiento
- El encuadre y los puntos de vista
- Las secuencias de imágenes, la narración. El guion.
- El sonido
- La iluminación
- El montaje

Además, en las técnicas de animación, la creación artística plástica ocupa un lugar central y las tareas manuales denominadas “tradicionales” son fundamentales para su desarrollo (Augustowsky, 2012, p. 76).

Por otro lado, la creación de animación permite al alumnado pasar de ser meros espectadores a ser creadores de su propio contenido, dando pie a la toma de decisiones propias y les permite reflexionar sobre su propio trabajo.

En relación con la creación y los beneficios que ésta aporta al alumnado, Augustowsky (2012) afirma:

Las nuevas generaciones deben gozar del derecho a crear y a conocer la creación de quienes los han precedido; el desarrollo de una mente creadora contribuye a fortalecer el desarrollo de un ser imaginativo, dúctil, intuitivo, sensible a lo nuevo, seguro de sí y respetuoso del otro y sus creaciones [...] La creación y el proceso creador abonan al desarrollo de la cognición en estrecha relación con sus componentes emocionales. (p. 161)

La creación de animación, además, resulta un instrumento pedagógico que facilita la actividad expresiva y comunicativa del alumnado, y además es una herramienta interesante en ámbito de la arteterapia, en palabras de Augustowsky (2015):

A través de las animaciones los alumnos expresan, de forma simbólica o literal, sus temores, ideas, esperanzas y temas importantes para ellos [...] En el campo de la arteterapia, favorece la comunicación verbal y no verbal y puede ser utilizada como un medio de expresión consciente e inconsciente ya que los pensamientos y los sentimientos derivados del inconsciente, se expresan con más facilidad en imágenes y sonidos que en palabras (p.41).

Para llevar a cabo en proyectos de creación audiovisual, Martínez-Salanova propone en su blog EduComunicación realizar cine de animación en el aula a través de la técnica “stop motion” o filmando fotograma a fotograma, ya que “este tipo de películas son muy poco costosas de hacer, se adaptan a todos los temas, y no es necesario tener idea de dibujo para su realización”.

Además, la técnica “stop motion” está estrechamente relacionada con el desarrollo de la motricidad fina. Castro (2019) afirma lo siguiente:

Para que una animación stop-motion tenga un resultado óptimo es necesario que entre un fotograma y otro los movimientos que se realizan sean precisos. De la misma manera que hay que llevar extremo cuidado en no mover la cámara de su posición o la escenografía que hay en el plano, un mínimo movimiento que cambie esto supondrá un cambio muy brusco en la pantalla a la hora de visionarlo.

Esto está relacionado con el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación visomanual, es decir, la capacidad que tenemos para realizar acciones con las manos guiadas por nuestros ojos: por ejemplo, al realizar un dibujo o escribir.

Es cierto que, con el paso del tiempo, los proyectos de creación audiovisual han ido ganando terreno en la educación y esto se debe posiblemente a la gran cantidad de recursos tecnológicos de los que disponemos hoy en día. Tal y como afirma Augustowsky (2015) “el crecimiento actual del número de proyectos vinculados con la creación audiovisual se da en un entorno social atravesado por la disponibilidad, el abaratamiento y la accesibilidad funcional de los dispositivos tecnológicos que permiten la creación audiovisual” (p.31).

5. METODOLOGIA

La búsqueda de información que concierne al contenido de este trabajo se ha realizado mediante una revisión de documentos sobre el tema en cuestión, en este caso, el cine de animación y el desarrollo artístico en la etapa de Educación Infantil.

Así pues, se ha llevado a cabo una búsqueda de fuentes primarias a través de webs de revistas españolas del ámbito educativo como EARI - Educación Artística Revista de Investigación, y también a través de bases de datos especializadas en contenidos académicos como Google Scholar, Dialnet y la base de datos de la Universidad Jaume I.

Por otro lado, se ha realizado una búsqueda de fuentes secundarias de estudios realizados sobre el tema, consultando trabajos de fin de grado o tesis doctorales de otros centros universitarios.

La búsqueda de estos documentos se ha filtrado a través de los conceptos cine, cine de animación, educación infantil, educación audiovisual y desarrollo artístico.

Otro factor a tener en cuenta para la selección de documentos ha sido su fecha de publicación, priorizando aquellos que no excedieran los cinco años de antigüedad, con el objetivo de contrastar información actualizada sobre el tema. Ahora bien, algunas de las referencias incluidas pueden datar de más antigüedad, pero son fundamentales en el desarrollo de la investigación.

Seguidamente, algunos de los documentos seleccionados han resultado excluidos, bien por no contener información relevante sobre el tema a tratar o bien por no responder a los objetivos planteados del trabajo.

Por otro lado, el proceso de búsqueda de información se ha realizado mediante dos lenguas: español y valenciano, con el objetivo de acotar más la investigación llevada a cabo.

Una vez recopilados los documentos más relevantes y habiendo realizado su lectura, se ha elaborado el guion presentado para el desarrollo del trabajo.

Finalmente, se ha llevado a cabo la redacción del trabajo de manera ordenada y coherente con el objetivo de dar respuesta al objetivo planteado.

6. RESULTADOS

Para fundamentar el hecho de que existe escasa presencia de creación audiovisual en las aulas de Educación Infantil, se ha llevado a cabo una recogida de experiencias mediante una búsqueda de proyectos o programas publicados en internet y llevados a cabo en este ciclo.

El criterio de búsqueda que se ha seguido ha sido seleccionar información en base a su fecha de publicación, intentando que no excedieran los cinco años de antigüedad, y el lugar de realización, localizando estos proyectos o programas en España.

Así pues, solo en la Comunidad Valenciana se ha encontrado la publicación de un proyecto audiovisual llevado a cabo por alumnos de Educación Infantil. Este proyecto fue realizado en el curso 2020/2021 en un centro de Valencia. Aprovechando el proyecto que llevó a cabo el centro con el nombre “Piensa en verde. Conecta con el planeta”, el alumnado de 4 años realizó un proyecto audiovisual sobre la Posidonia. El resultado ha sido la creación y grabación de un cuento en el que el propio alumnado se ha encargado de realizar los diferentes escenarios, escribir el cuento, realizar efectos de sonido y doblar a los personajes.

En el mismo centro, los alumnos de 5 años llevaron a cabo la grabación de un lipdub, un vídeo musical realizado por personas sincronizando gestos y movimientos con una fuente musical. En este caso, el tema elegido fue “Los animales marinos en peligro de extinción” e hicieron uso de un croma para poner imágenes de fondo durante su grabación.

Por su parte, el Festival de Valencia de Cine Infantil (FICIV) realiza una serie de talleres destinados a niños y niñas de 3 a 12 años, entre los que podemos encontrar los siguientes talleres:

- **Taller de doblaje:** se trata de un taller en el que los niños y niñas descubrirán porqué hablan los dibujos animados. Les enseñan el proceso que se lleva a cabo para doblar dibujos animados; la traducción del guion, ajuste, pautado y registro de las voces.
- **Taller actoral:** en este taller enseñarán a los asistentes algunas técnicas que utilizan los actores a la hora de recrear un personaje. Se centra en las expresiones corporales y el trabajo en equipo. También enseñan técnicas profesionales para perder el miedo escénico.
- **Taller de cut out:** la animación con recortes o cut out es una variante de la técnica de animación stop motion y se lleva a cabo fotografiando figuras planas. Estas figuras pueden estar hechas de cartulina, papel, tela o fotografías colocadas de forma horizontal y fotografiadas desde arriba. Durante el taller los niños y niñas

podrán recortar las figuras de cartulina que deseen y darles vida fotograma a fotograma.

Por otro lado, la web del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), ofrece información acerca de organizaciones que ofrecen proyectos de alfabetización audiovisual en España. De los 21 proyectos que aparecen, solo se han podido analizar 2 dirigidos concretamente a la etapa de Educación Infantil:

- **Drac Màgic** (Barcelona). Ofrece un programa de actividades gratuitas para niños y niñas de 3 a 7 años en las que proponen dinámicas relacionadas con las artes visuales y la representación cinematográfica.
- **Aula de cine. Taller de precine** (Huesca). El taller consiste en construir juguetes ópticos que permitan ver como las imágenes fijas cobran vida, se animan y se mueven, con el objetivo de que los niños y niñas comprendan el concepto del cine como un conjunto de imágenes en movimiento. Está dirigido a niños de 5 a 16 años.

La realidad tras esta investigación es que existen una gran cantidad de programas y proyectos audiovisuales llevados a cabo en centros de enseñanza dirigidos a la etapa de Educación Primaria y Secundaria, como por ejemplo los llevados a cabo por dos institutos de Paiporta (Valencia) en 2019 en los que se elaboraron dos cortometrajes a través de la técnica de Stop-motion. Esta iniciativa fue impulsada por El Caleidoscopio a través de su proyecto de innovación educativa MOMO.

Los resultados de esta investigación respaldan las palabras de Augustowsky (2017) sobre el hecho de que “la didáctica de la creación audiovisual es todavía un campo en construcción” (p.159), y más concretamente en la etapa de Educación Infantil, ya que como se ha podido observar, apenas se han encontrado proyectos o programas destinados a esta etapa educativa, y los que se han encontrado suelen llevarse a cabo por entidades ajenas a los centros de enseñanza.

7. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha sido todo un reto ya que se ha tenido que indagar no solo en el cine de animación en concreto, sino también en la educación audiovisual y en la educación plástica y artística.

En general, el trabajo ha cumplido con las expectativas ya que ha respondido correctamente a los objetivos planteados.

Los recursos seleccionados para llevar a cabo la revisión teórica se han ajustado al tema de investigación, aunque es fundamental llevar a cabo una revisión más minuciosa de todos los documentos, artículos, libros y estudios sobre el tema para poder sintetizar mejor la información.

Una de las dificultades que se ha encontrado a la hora de realizar el trabajo es el tema seleccionado, ya que, aunque es cierto que existe mucha documentación sobre éste, mucha de esta información no está enfocada a la etapa de Educación Infantil, lo cual hace plantearse, ¿por qué no hay apenas información orientada a la producción de cine de animación en Educación Infantil? Quizás una de las razones, relacionada con mi experiencia personal, es la escasa formación que recibimos a lo largo de nuestra formación como docentes en cuanto a Educación Audiovisual a lo largo del Grado en Maestro/a de Educación Infantil.

La formación constante de los maestros y maestras es fundamental para llevar a cabo prácticas innovadoras en el aula y utilizar estas prácticas como herramientas de oportunidad de aprendizaje. Hemos de eliminar malas prácticas educativas y buscar aquellas que ayuden al alumnado a aprender, hacerlos libres y críticos.

Como se ha comprobado, tanto el alumnado como el profesorado está en contacto continuo con las nuevas tecnologías, por esta razón un buen docente debe ser capaz de ofrecer al alumnado las herramientas adecuadas para que aprendan a utilizarlas de manera útil y segura.

En definitiva, cuando se trabaja desde la educación audiovisual no basta con escoger un recurso al azar, sino que el docente debe sacarle el mayor partido posible. En este caso, el cine es un medio audiovisual con gran contenido didáctico, ya que integra diversos saberes como el arte y la técnica, el lenguaje, la imagen, la fantasía y la realidad. Además, otorga conocimientos relacionados con el lenguaje, la interpretación y la expresión corporal.

Es fundamental que el cine ocupe un lugar en la etapa de Educación Infantil ya que, como afirma Augustowsky (2015) “si el encuentro con el cine no se produce en la escuela, es muy probable que no se produzca nunca” (p. 120).

8. BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS

Arcoba, M. D. (2018). El cine como herramienta pedagógica para fomentar la reflexión crítica en el aula. *eari. educación artística. revista de investigación*, 9, 248. <https://doi.org/10.7203/eari.9.12987>

Augustowsky, G. (2012). *El arte en la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós, Voces de la Educación.

Augustowsky, G. (2015). *La creación audiovisual infantil como práctica educativa. Estudio de experiencias y discursos en contexto* (tesis doctoral bajo la dirección de Marián López Fdez. Cao). Universidad Complutense de Madrid, España.

Augustowsky, G. (2017). *La creación audiovisual en la infancia: De espectadores a productores*. Paidós Argentina.

Blanco, D. (2013). El cine de animación. *Revista Atticus CUATRO*, 179–186.

Candel, J. M. (1993). *Historia del dibujo animado español*. Filmoteca Regional de Murcia.

Castro, D. (2019). *La animación stop-motion como recurso didáctico*. Alfabetización audiovisual en las aulas. <https://eldiariodelaeducacion.com/alfabetizacionaudiovisualenlasaulas/2019/01/16/la-animacion-stop-motion-como-recurso-didactico/>

DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana. [2008/3838] DOGV núm. 5734 de 03.04.2008

Fernández Ulloa, T. (2020). *La importancia del uso del cine como medio educativo para niños | OCENDI*. OCENDI | Observatorio del Ocio y el Entretenimiento Digital. <https://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/>

Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 29, 100–107.

Granado Palma, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20, 155–158.

Hernández, J. y Martín, E. (Eds.). (2014). *Pedagogía audiovisual: Monográfico de experiencias docentes multimedia*, Madrid, Servicio de Publicaciones, Universidad Rey Juan Carlos

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (2020) Boletín Oficial del Estado, 340. de 30 de diciembre de 2020, 122868 a 122953 <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

MARÍN, V. Y GONZÁLEZ, I. (2006). *El cine y la educación en la etapa de Primaria*. Aula de Innovación Educativa, 153---156.68---70.

Martínez - Salanova Sánchez, E. (2003). *Cine y comunicación*. EduComunicación. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/index.htm>

Pereira, S. (1996). Educar para un uso crítico de la televisión en Educación Infantil. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 6, 69–72.

Pérez Tornero, J. M., Pi, M., & Tejedor Calvo, S. (2015). *Perspectivas 2015. El uso del audiovisual en las aulas. La situación en España*. (1 ed.) (Perspectivas).

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es>

Rodríguez Terceño, J. (2014). El cine en la realidad de las aulas. *Historia Y Comunicación Social*, 19, 565-574.

Telekids Taller. (2018). Entrevista a Olga y Tatiana Poliektova. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 7, 29–34.

Valiente, S. R. (2008). *Arte y técnica de la animación / Art and animation technique: Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva / Classical, corporeal, computerized, gaming or interactive*. De La Flor/Argentina.

Vidal Puga, M. P. (2006). Investigación de las TIC en la educación. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5, 539–552.